

contemporary forms of the living

This paper tries to find some archetypes in the contemporary city. We find translations of ancient villages (vacation resorts), or of the classic and baroque cities (traditional materials or curved streets). It's common the refuse of the modern city, while the "sprawltown" destroys the environment with its low-density residential development and the use of the car. Another model is the futuristic one, based on cinema, literature, comics and animated movies: see Scott's Los Angeles (Blade Runner), a mix of Art Decò and Star Trek, of West and far East.

forme contemporanee dell'abitare
di matteo massarelli, samuela ristori

La multiforme città contemporanea

L'eterogeneità degli stili di vita, tradotta in molteplicità di stili architettonici e di tipologie urbane, è spesso considerata una delle componenti più tipiche della città contemporanea, tanto che, secondo alcuni, la città contemporanea sarebbe un vero e proprio "patchwork di stili e di identità" [Amendola, 1997, pag. 7]¹.

Già da qualche decennio si assiste ad una fioritura di citazioni e rielaborazioni di architetture e impianti urbani presi dal passato. L'intervento che presentiamo intende proprio andare a vedere se è possibile ritrovare, nella multiforme città contemporanea, le tracce di alcuni archetipi o almeno di forme urbane e architettoniche appartenenti al passato. Possono allora essere individuate tipologie che si rifanno ai villaggi più antichi (vedi i centri vacanze, a testimoniare un contatto con la dimensione effimera che avevano molti villaggi primigeni) o alla città classica (apprezzata per la sua estetica ordinata e monumentale). Molto frequenti i richiami alle città medievale, rinascimentale e barocca, rievocate utilizzando strade strette e curve o materiali "tradizionali" come i mattoni.

Sembra generalizzato un rifiuto dei dettami del movimento moderno e di tutto ciò che è venuto dopo la rivoluzione industriale. Solo il modello della città giardino trova ancora notevole seguito: declinato nelle varianti più massificate, tale modello accresce quei problemi di consumo del suolo (determinato dalle soluzioni edilizie estensive), di inquinamento (basti pensare all'uso quasi esclusivo dell'automobile che queste espansioni presuppongono) e di banalizzazione non solo architettonica, ma anche esistenziale che pure il modello della città giardino, paradossalmente, cercava proprio di evitare o almeno attenuare.

In questo catalogo di stili non poteva mancare, in una società spesso votata a una teatralità e spettacolarità di forme e impressioni, il modello della città futuribile. Non a caso il filone futuribile si basa sull'immaginario cinematografico e letterario, su cartoni animati e fumetti: tra i modelli impliciti o espliciti si possono citare la città descritta da Lang in *Metropolis* e la Los Angeles del 2019 ritratta nel film *Blade Runner*, "un misto di Art Decò e *Star Trek*, [...] una sintesi estrema di occidentale ed Estremo Oriente" [Licata, Mariani-Travi, 2000, pag. 50].

Archetipo: dal villaggio primigenio alla città classica

Prima della città ci sono i villaggi neolitici, talvolta legati all'attività di un santuario o ai tempi nomadi della transumanza. Le forme sono da subito quelle della città: la casa, il santuario, la cisterna, la strada, e poi una morale comune organizzata, leggi, istituzioni.

In seguito, la popolazione cresce numericamente e si crea una minoranza egemonica che esprime un controllo autoritario sul resto della popolazione. La città ha bisogno di beni in quantità sempre maggiore per soddisfare le masse e per accontentare i desideri delle classi elevate, dando inizio alla guerra verso le altre città.

Eppure, nella promiscuità urbana le persone si incontrano, dialogano tra loro, mentre, grazie al loro crescente peso economico, acquisiscono importanza i ceti mercantili ed artigianali. Da tutto questo ha origine l'attitudine dialettica che conduce alla *polis* greca, nella quale il potere appartiene ad un numero notevole di cittadini.

Roma riprende alcuni principi della città greca, ma li estende ad un ideale celebrativo. Capitale di un immenso impero, l'*Urbe* accentra in un'unica città non solo una quantità mai vista prima di abitanti, ma anche

ricchezze, istituzioni, raffigurazioni del potere. Tipica di Roma è la gerarchizzazione sociale: alla base si trova un fortissimo ceto proletario ammassato in casamenti (le *insulae*). In edifici simili abita anche gran parte del ceto medio (artigiani, piccoli commercianti, ecc.). Le dimore diventano via via più grandi salendo nella scala sociale: la *domus aurea* imperiale, realizzata per Nerone, misura cento ettari.

Gli stranieri sono molto ben accolti a Roma: non soltanto quelli appartenenti agli strati più bassi (che svolgono i lavori più umili) o a quelli medi (che gestiscono il grosso dei commerci), ma anche i ricchi e gli aristocratici. Alcuni provinciali arrivano persino a ricoprire la carica di imperatore. Quello che non può mutare è il fatto che una città sfrutti mezzo mondo e che la classe ricca viva alle spalle dei poveri, trasformati in parassiti. Ma Roma sa occultare la spietatezza di questo sistema con i *ludi* destinati alle masse. O con distribuzioni gratuite di beni alimentari per i proletari. Roma si trasforma in un esempio di espansione incontrollata, di sfruttamento senza scrupoli, di accumulazione materialistica. È una calamita per chi è escluso. I barbari premono per entrare e trovano un sistema troppo disordinato e incoerente per resistere a lungo [Mumford, 2001].

Archetipo: la città medievale e rinascimentale

Con la caduta dell'impero romano lo scenario cambia radicalmente. Al benessere materiale diffuso si sostituisce una condizione di disagio e sofferenza; dopo secoli di pace interna e prosperità, la popolazione è esposta a invasioni, saccheggi, violenze. Gli abitanti cercano rifugio in luoghi riparati. Come all'inizio della storia urbana, il bisogno di protezione spinge gli abitanti a chiedere aiuto a un capo, trasformandosi così in servi della gleba, costretti ad offrire servizi al padrone in cambio di protezione.

Protetta entro le sue mura, la cittadinanza crea poi certe regole di convivenza, che garantiscono una parziale emancipazione dai capi. Allettati da una prospettiva di pace e di emancipazione, molti abitanti del circondario decidono di trasferirsi in città, il cui centro diviene la piazza del mercato. Il commercio riguarda soprattutto le produzioni agricole ed artigianali del territorio circostante, ma molti beni, prodotti in certi paesi, circolano un po' dappertutto (lana inglese, vini renani e siciliani, armi lombarde, zafferano senese, coltelli genovesi, sete lucchesi e fiamminghe, ecc.).

Con l'affermarsi di un'economia mercantile paleo-capitalista, già attorno all'anno Mille le città conoscono una fase di forte crescita, ma si delinea anche una crescente disparità sociale, tanto che la città medievale, intesa come unità sociale organica, inizia a sfaldarsi dall'interno. I cittadini rinunciano progressivamente alla libertà e accettano una forma dispotica di governo. Sotto la guida del sovrano, le città tentano di sottomettere altre città, sia per appropriarsi delle loro produzioni, sia per eliminarle in quanto concorrenti economiche, dando il via al colonialismo [Bortolotti, 1997; Curti 1978; Franchetti Pardo 1982; Mumford 2001].

Archetipo: la città giardino

Poi viene la rivoluzione industriale. La forma urbis della città industriale determina anche la nascita del *suburb*. Nella Londra del XIX secolo il *suburb* è conseguenza dell'allontanamento delle classi medie

dall'aria malsana del centro cittadino. Nell'America degli anni cinquanta del Novecento avviene poi una mutazione del *suburb*², nel quale, oltre alla residenza, si spostano anche le attività relative a tempo libero, servizi e lavoro [Fishman 1987, pag. 182-183]. Una serie di motivazioni concorrenti sono alla radice di questo fenomeno, ma soprattutto è grazie ai nuovi mezzi di trasporto (soprattutto su gomma) e alla diffusione di tecnologie informatiche che questo modello dispersivo si radica come forma insediativa prevalente. Per indicare tale "crescita urbana senza forma" [Ingersoll, 2004, pag. 8] sono stati inventati numerosi nuovi appellativi: Fischman ricorda *Esurbio*, *Città Esterna* e propone *Tecnocittà*; Soja parla di *Exopolis*; Ingersoll di *periurbano*, *nebulosi urbana*, *exurbia*, e nell'accezione fordista rammenta la *Roadtown* di Chambliss e il progetto *Motopia* di Jellicoe; Lanzani parla di *campagna urbanizzata*, *urbanizzazione periferica e città diffusa*; altri utilizzano termini come *iper città*, *città pulviscolare*, *città senza luoghi*, *città trasversale*, *città frammentata*, *città dispersa* [Amendola, 1997; Augè, 1993; Crawford, 1996; Desideri, 1997; Fischman, 1987; Ilardi, 1997; Hayden, 2004; Ingersoll, 2004; Ilardi 1990; Lanzani, 2003; Ross, 2001; Sernini, 1991; Soja, 1992; Solnit, 2003; Sorkin, 1992; Vicari Haddock, 2004].

Archetipo: la residenza rurale

Alla fine degli anni novanta si assiste al recupero della seconda casa (fuori città) come residenza stabile. Coerente alla logica dello *sprawl*, il cittadino è disposto a percorrere una o più ore di viaggio per raggiungere il luogo di lavoro. Le nuove forme di mobilità sono legate ad un reticolo di infrastrutture che ridisegna e connette il territorio (totalmente differente dal precedente fatto di percorsi ancorati alla morfologia del terreno). Si assiste al recupero del patrimonio edilizio esistente e a un nuovo ciclo di urbanizzazione della campagna e della montagna, abbandonata negli anni sessanta per le comodità offerte dalla città.

Si diffonde sempre più un modello di turismo che recupera il patrimonio edilizio, combinando attività agricole (agriturismo) o le funzioni dell'abitare (*bed and breakfast*). Di fronte alla crescente rinaturalizzazione di molti paesaggi³ un tempo plasmati dall'azione costante del lavoro rurale, alcuni presidi di antropizzazione sono rappresentati proprio dagli agriturismi. Le nuove forme di intervento sul territorio rurale da una parte sostengono le tradizionali forme antropiche (sentieri, cappelle votive, ricoveri, sistemazioni agrarie); dall'altra agiscono secondo canoni legati ai meccanismi consumistici e all'offerta turistica, determinando usi estensivi del suolo in funzione delle sovvenzioni comunitarie e l'omologazione dei tipi edilizi rurali con la presenza di piscine, maneggi o ristoranti [Ingersoll, 2004; Lanzani, 2003].

Archetipo: la città futuribile

"Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione. E ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhauser. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo, come lacrime nella pioggia" (da *Blade Runner*).

note

- 1 Questa eterogeneità è stata variamente interpretata. Da un lato è vista come emersione di quelle componenti solitamente trascurate, quando non ridotte al silenzio, dai grandi sistemi di pensiero quali marxismo, religione, ecc. (basti pensare all'emergere del pensiero femminista, ai movimenti di emancipazione gay e lesbica e a quelli di rivendicazione di diritti da parte di minoranze precedentemente oppresse, soprattutto per la loro connotazione etnica). Dall'altro, si vede nel proliferare di stili contraddittori e spesso riferiti al passato un'adesione ad un eclettismo di mercato, e dunque a politiche neo-capitalistiche e neo-conservatrici (HARVEY 1997, ed. or. 1990, 60-61).
- 2 "Se il diciannovesimo secolo può essere chiamato l'Era delle Grandi Città, l'America del dopo 1945 sembra essere l'Era dei Grandi Suburbi. Mentre le città centrali stagnavano o declinavano sia in termini di popolazione che di imprese, la crescita era orientata quasi esclusivamente verso le periferie. Fra il 1950 e il 1970 le città centrali americane sono cresciute di 10 milioni di persone, i loro sobborghi di 85 milioni. In più, i sobborghi potevano contare su almeno tre quarti di tutti i nuovi posti di lavoro nell'industria e commercio nello stesso periodo. Al 1970 la percentuale di Americani che vivevano nei sobborghi era quasi esattamente il doppio di quella del 1940, e nelle zone suburbane vivevano più Americani (37,6%) che nelle città centrali (31,4%) o nelle aree rurali (31%). Negli anni Settanta le città centrali sperimentano un saldo netto di emigrazione di 13 milioni di individui, combinato ad una deindustrializzazione senza precedenti, crescenti livelli di povertà, e degrado delle condizioni abitative." (FISHMAN 1987, 182-186).
- 3 Il "prepotente ritorno del bosco", di nuovo una epocale terza "reazione boschiva" dopo quella romana e medievale (Fishman, 1987, 182-183).



1.



2.



3.

didascalie

1. Mentor Huebner, *Blade Runner*, exterior police headquarter, 1982 (Fondation pour l'architecture, Dynamic City, Skira editore, Bruxelles, 2000)
2. Project to water city linear on the italian coast (project of a Linear seaside resort for the Italian coastline) (magazine "Focus", gennaio 2000)
3. Shanghai directional center Hongqiao, 2003 (Shanghai, Hongqiao business center) (web site: <http://www.bonjourchine.com/f1/f2/14633-voyez-fenetre-%5Bphotos%5D-3.html>)

bibliografia

- Amendola, G. *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Roma – Bari, Laterza, 1997.
- Augè, M. *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Eleuthera, 1993.
- Bortolotti, L. "Il senese", in P. Colombini, a cura di, *Guida d'Italia. Toscana*, Milano, Touring club italiano, 1997.
- Crawford M. "La Shopping Mall e lo Strip: da tipologia edilizia a forma urbana", *Urbanistica* n° 83, 1996,
- Curti, M. "La città del rinascimento", in L. BARTOLINI SALIMBENI ET ALII, *Lineamenti di storia dell'architettura*, Roma, Carocci, 1978.
- Desideri P. *La città di latta. Favelas di lusso, autogrill, svincoli stradali e antenne paraboliche*, Genova, Costa & Nolan, 1997.
- Fishman R *Bourgeois Utopias. The Rise and Fall of Suburbia*, New York, Basic Books, 1987.
- Franchetti Pardo V. *Storia dell'urbanistica. Dal Trecento al Quattrocento*, Roma – Bari, Laterza, 1982.
- Harvey D. *La crisi della modernità*, Milano, Saggiatore, 1997.
- Hayden D. *A Field Guide To Sprawl*, New York City NY, USA, Norton & Company, 2004.
- Ilardi M. *La città senza luoghi. Individuo, conflitto, consumo nella metropoli*, Genova, Costa & Nolan, 1997.
- Ingersoll R. *Sprawltown*, Roma, Meltemi, 2004.
- Lanzani A. *I paesaggi italiani*, Roma, Meltemi, 2003.
- Licata A., Mariani-Travi E. *La città e il cinema*, Roma – Torino, Testo & Immagine, 2000.
- Mumford L *La città nella storia*, Milano, Bompiani, 2002
- Ross A. *Celebration: la città perfetta. L'utopia urbanistica finanziata dalla Disney*, Roma, Arcana 1999.
- Sernini M. *La città disfatta*, Milano, FrancoAngeli, 1991,
- Soja E. W. "Inside Exopolis: Scenes from Orange County", M. SORKIN, a cura di, *Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*, New York City NY, USA, Hill and Wang, 1992.
- Solnit R. "La sindrome suburbana: aerobica e artificio del camminare", *Navigator*. 08, Velocità controllate, 2003.
- Sorkin M. "See you in Disneyland", M. SORKIN, a cura di, *Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*, New York City NY, USA, Hill and Wang, 1992.
- Vicari Haddock S. *La città contemporanea*, Bologna, il Mulino, 2004.